

**Картотека игр и упражнений  
познавательно -  
интеллектуального развития  
детей старшего дошкольного  
возраста**

## **Игры на развитие внимания**

### **«Где, чья тень?»**

Цель: развитие умения находить заданные силуэты.

Развитие зрительного восприятия детей, внимания, логического мышления.

Развитие приемов зрительного наложения.

Развитие памяти, наблюдательности и усидчивости.

Ход игры:

1 вариант:

Ведущий раздает детям карточки с заданными силуэтами. Предлагает детям рассмотреть их. Затем ведущий показывает одну из карточек с изображением посуды и называет его. Дети должны найти, среди имеющихся у них карточек, нужный силуэт. Если ребёнок правильно нашёл карточку, то он накладывает цветное изображение на тень.

2 вариант:

На столе раскладываются все карточки изображениями вверх. Ребёнку предлагается найти тень предмета и положить цветные изображения на чёрные (или наоборот).

Задайте малышу дополнительные вопросы: Как называется та или иная посуда? Какого она цвета? Для чего она нужна?

### **«Найди отличия»**

Игра предназначена для работы с детьми 5-6 лет. Данную игру можно использовать в условиях дошкольного учреждения педагогами и в условиях семьи – родителями.

Детям предлагается возможность угадать, кто изображён на картинке, из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части

иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия.

Отвечая на несложные игровые задания, ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

Цель:

Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).

Задачи игры:

Продолжать развивать умение последовательно рассматривать картинки.

Развивать внимание, память, мышление.

Активизировать речь детей.

Форма организации: индивидуальная или подгрупповая

### **«Что напутал художник»**

Цель: развитие мышления, внимания. Предложите ребенку одну из картинок и скажите: "Посмотри внимательно на картинку, бывает такое или нет, что напутал художник, когда рисовал картинку"

Описание: Занимательная игра для детей дошкольного возраста. Занимаясь по ней, ребенок сможет развить внимание, зрительное восприятие, память, связную речь.

Ребенок должен найти все ошибки, которые сделал художник. Попросите ребенка придумать фантастический рассказ по картинке.

### **«Что забыл нарисовать художник»**

Цель: развитие представлений о предметах.

Задачи: знакомить детей с творчеством известных художников; развивать наблюдательность, умение использовать свой опыт и знания.

Материал: репродукции картин известных художников, с отсутствующими на них некоторыми деталями.

Описание игры: ребенок должен внимательно рассмотреть картину, нарисованную художником, и назвать то, чего нет на картине.

### **«Прятки с игрушками»**

Задача игры: Развивать у детей устойчивость внимания.

Описание игры:

Взрослый ставит на стол несколько новых игрушек, подзывает к себе троих детей и предлагает им по очереди выбрать игрушку, которая больше всего нравится. Дети должны внимательно рассмотреть свои игрушки. Затем дети встают лицом к стене и закрывают глаза. Пока дети стоят с закрытыми глазами, взрослый прячет каждую из игрушек в какое-нибудь заметное место. Игрушка должна находиться среди других знакомых детям предметов (кукла среди кукол, машина среди машинок). Остальным детям сообщается, что они не должны раскрывать секрета, где прячутся игрушки. Каждый водящий должен сам найти свою игрушку. «Пора», — говорят хором взрослый и дети, и водящие начинают искать. Когда они возвратятся с игрушками, взрослый спрашивает остальных детей: «Кто первый нашел игрушку? Он свою игрушку нашел? ». Победителю даётся какой-нибудь приз. Игра повторяется сначала, причем теперь игрушки прячут сами дети.

### **Игра «Геометрическая мозаика»**

Цель. Закрепление знаний о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов. Развивать зрительное восприятие, память. Способствовать развитию интеллектуальных способностей.

Краткое описание:

Предложить детям разложить вырезанные геометрические фигуры по группам:

по цвету (все синие фигуры, все зеленые фигуры и т. д.)

по размеру (маленькие треугольники и большие треугольники, маленькие квадраты, большие и средние квадраты и т. д.)

по форме (все треугольники, все квадраты, все половинки кругов и т. д.)

выкладывание таких же картинок из набора геометрических фигур сначала методом наложения на карточку, затем рядом с картинкой, а потом-по памяти.

Предложите игрокам выложить из геометрических фигур любое изображение.

### **«Запоминай-ка»**

Цель. Развитие зрительного восприятия, произвольного внимания, память.

Развивать наглядно-образное мышление

Краткое описание:

В игре 12 карточек. Задания для каждой карты на усложнение. На первом этапе предлагаем рассмотреть и запомнить, что нарисовано. Показывая 2 карту, дети определяют, что изменилось по сравнению с первой картой. На следующем этапе, дети рассматривают, запоминают и рисуют увиденные фигуры, затем цифры, запоминая очередность расположения цифр. На последнем этапе ребенку предлагаем вспомнить и нарисовать схематические изображения, соответствующие различным картинкам.

### **Игра «Подбери картинку»**

Цель: Формирование умения классифицировать предметы, называть группы

предметов обобщающими словами, обогащать словарный запас. Развивать внимание, память, мышление

Краткое описание:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и карточки и выдает каждому игроку по одному полю, а карточки кладет в отдельную стопку. Ведущий берет из стопки верхнюю карточку и называет ее. Игроки методом классификации определяют принадлежность предмета к своей карте, подает сигнал, при правильном ответе ведущий отдает игроку карточку. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

### **«Раз, два, три - говори!»**

Задача игры: Научить детей выделять несколько разных условий решения задачи и учитывать их при выполнении игровых действий. Одни из этих условий требуют познавательной активности, а другие – волевых усилий.

Описание игры:

В качестве игрового материала используются картинки, отражающие предметное окружение ребенка (вещи, животные, одежда, деревья и т. п.).

Взрослый предлагает детям поиграть с картинками: «Я буду показывать их по одной, а вы называть. Только называть нужно после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три — говори! » Кто первый назовет картинку после моего сигнала, тот ее и получит. Давайте попробуем». Перед последним словом (говори) выдерживается небольшая пауза. Тот, кто первый называет картинку, получает ее. Необходимо иметь дубликаты картинок на тот случай, если сразу несколько детей дадут правильный ответ.

Затем игра меняется. Отгадывать предлагается не всем детям одновременно, а

двум-трем. Группы формируются в порядке очереди.

Правила игры:

1. Прежде чем дать ответ, нужно внимательно посмотреть на картинку и вспомнить, как называется изображенный предмет.
2. Называть предмет можно только после слов: «Раз, два, три — говори! »

### **«Слушаем и хлопаем»**

Задача игры: развивать избирательность внимания, мышления.

Описание игры:

Детям предлагается слушать внимательно и хлопнуть в ладоши, когда услышат среди называемых слов название животного. Набор слов может быть таким:

Ёлка, ландыш, слон, ромашка.

Кукла, заяц, гриб, машина.

Виноград, река, лес, белка.

Лыжи, жираф, самолет, ваза.

По аналогии можно использовать названия растений, игрушек и т. д.

Еще несколько игр на развитие внимания и памяти.

### **«Что появилось?»**

Взрослый ставит на стол несколько предметов: кубик, маленькую игрушку, чашку, свечку, песочные часы и др. Дети смотрят на предметы в течение 1-2 мин. Затем просит детей отвернуться и добавляет к ряду предметов ещё несколько. Просит повернуться одного из детей и назвать, что появилось. Потом этот ребенок снова отворачивается. Для каждого из детей – разные дополнительные предметы.

По порядку

Взрослый раскладывает перед ребенком в ряд 6-8 карточек с разными

изображениями. Ребенок смотрит на карточки в течение 2 мин, после чего карточки перемешивают и просят ребенка разложить их в том же порядке.

### **«Вспомни и нарисуй»**

Цель: развитие памяти, творческого воображения.

Детям даётся задание по памяти нарисовать, тот или иной предмет, сказочного героя и т.д.

На листе бумаги нарисовать восемь кругов разного диаметра и цвета( любые предметы). Дети смотрят на картинку в течение 1 мин. Потом взрослый собирает листы с нарисованными кругами (предметами) и даёт детям чистые листы. Дети должны вспомнить, нарисовать и раскрасить круги (предметы)

### **« Кому что нужно для работы»**

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о профессиях и орудиях труда необходимых каждой из них.

Игровое правило: За определенное время правильно разобрать картинки или предметы по темам.

Игровые действия: Поиск, складывание картинок или предметов по темам.

Ход игры: В садик пришла посылка с картинками или новыми игрушками для игр детей. Открыв посылку, дети определяют, что это предметы необходимые для работы людям разных профессий. Но в дороге все они перепутались и необходимо, разобрать предметы по соответствующим профессиям.

Количество профессий и орудий труда может быть разным. (8 – 10).

### **Словесно-дидактическая игра «Вершки-корешки»**

Дидактическая задача: упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле)

Количество играющих: неограниченно

Материал: картинки с овощами и фанты

Игровое действие:

Вариант 1 Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть «вершками», а что – «корешками». «Съедобный корень овоща будем называть «корешками», а съедобный плод на стебле – «вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки.

Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательны, т.к. в некоторых овощах съедобно и то и другое. Воспитатель называет: «Морковь!» Дети отвечают: «Корешки». «Помидор!» - «Вершки». «Лук!» - «Вершки и корешки».

Тот, кто ошибся, платит фант, который в конце игры выкупается.

Вариант 2. Воспитатель говорит: «Вершки», а дети вспоминают овощи, у которых съедены вершки.

### **Упражнение «Дорисуй»**

Ребенку предлагается карточка с изображением половины предмета или его части. Следует дорисовать контур изображения.

### **« Выложи узор по схеме»**

Детям раздаётся набор геометрических фигур или различных силуэтов. Их задача выложить узор по заданной схеме.

### **«Дни недели»**

Суть игры очень проста. Когда ведущий называет будний день, ребята хлопают в ладоши, а когда выходной,- никаких движений быть не должно. Ведущий в очень быстром темпе называет дни недели и следит за самыми внимательными.

### **«Что изменилось?»**

Для этой игры потребуется столик и игрушки (7-8 штук). Они могут быть абсолютно разными, но на столе их надо разместить так, чтобы они выполняли какие-нибудь действия. Например: кукла сидит за столом, пьет чай, а мишка смотрит телевизор. Рядом с мишкой лежит мяч.

Потом надо позвать ребёнка и спросить: - «Что-то изменилось на столе?» Ребенок должен сказать, что было раньше на столе и что изменилось. Если ребенок начинает трогать игрушки руками, то игру следует прекратить.

### **«Что не так?»**

Заранее готовится рисунок, на котором допущен ряд ошибок: трава синяя, заяц в небе. Рисунок пускают по кругу. Каждый игрок должен назвать одно несоответствие, повторяться нельзя.

### **«Счет»**

Цель: Развитие слухового внимания, памяти.

Ведущий считает до десяти или двадцати. Дети должны внимательно слушать и запоминать пропущенные числа. Награждается ребенок, нашедший максимальное количество пропущенных чисел.

### **«Что изменилось?»**

У данной игры существует 3 варианта. 1. Перед началом игры следует подготовить инвентарь (разнообразные мелкие предметы, например спички, ластик и т. д.), разложить его на столе и накрыть газетой. Ребенок должен в течение 30 секунд запомнить расположение предметов, отвернуться, а после этого посмотреть на предметы еще раз и рассказать, как изменилось их

расположение. За каждый угаданный предмет ребенку можно начислить 1 очко, за каждую ошибку - вычесть 1 очко. Если в игре принимали участие несколько человек, победителем считается тот, кто наберет наибольшее количество очков.

2. В этой игре должны принимать участие несколько игроков. Участники должны встать в одну линию, а ведущий - выбрать одного участника.

Выбранный игрок запоминает внешний вид каждого участника. После этого он уходит или отворачивается, а затем пытается назвать произошедшие изменения.

3. Данное занятие можно проводить с одним ребенком. Для этого следует дать ему для сравнения две картинки с одинаковыми на первый взгляд изображениями. Пусть малыш постарается найти различия. Также для развития внимания применяется следующее упражнение: надо дать ребенку картинку с изображенным на ней наполовину раскрашенным предметом, например бабочкой или цветком, и предложить малышу раскрасить ее до конца.

### **«Зеленый, красный, желтый»**

Дети становятся в круг, воспитатель с тремя кружочками - посередине. Ведущий дает команды: "Остановились! Приготовились! Пошли!", - одновременно поднимая соответствующий кружок. Дети, которые ошиблись, выходят из игры.

### **«Найди пару»**

Играющих делят на две команды: одной раздают листья, другой - плоды. По сигналу учащиеся становятся парами так, чтобы листья соответствовали плодам. Правильно составленная пара проходит через "волшебные ворота" (двое детей с поднятыми вверх руками). Если же задание выполнено неправильно, ворота закрываются (поднятые руки опускаются).

### **«Бывает - не бывает»**

Воспитатель говорит: "Я расскажу вам о том, какой бывает погода в то или иное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать, бывает

ли так в это время года". Воспитатель: Выпал снег, и зацвели подснежники.

Дети: так не бывает

Воспитатель: А почему? Когда идет снег? А когда цветут подснежники? В дальнейшем можно использовать такие "путаницы": Мальчик поехал на лыжах собирать землянику. В саду цветут розы, а дворник замечает на дорожках снег. Падают желтые листья, дети впервые пошли в школу. Зацвели цветы, птицы улетели, на деревья распускаются почки. Мальчик был в лесу и видел в норе петуха.

### **«Разложи правильно картинки»**

В игре участвуют две команды. Ведущий предлагает детям рассмотреть на картинках животных, назвать их. Затем участники каждой команды должны разложить картинки в два ряда так, чтобы в первом ряду были птицы, которые летают, а во втором - птицы, которые летают и плавают. Или: в первом ряду - зимующие птицы, а во втором - перелетные.

### **«Найди два одинаковых предмета»**

Цель: развитие мышления, объема внимания, восприятия формы, величины, наблюдательности, формирование умения сравнивать, анализировать.

Оборудование: рисунок с изображением пяти предметов и более, из которых два предмета одинаковые; остро заточенные простые карандаши. Описание.

Ребенку предлагается: а) рисунок с изображением пяти предметов, среди которых два одинаковых; требуется их найти, показать и объяснить, в чем схожесть этих двух предметов б) картинка (карточка) с изображением предметов и образца; необходимо найти предмет, подобный образцу, показать его и объяснить, в чем схожесть; в) рисунок (карточка) с изображением более пяти предметов из изображенных предметов надо образовать одинаковые пары, показать их или соединить линиями, проведенными простым карандашом, и объяснить, в чем схожесть каждой пары.

Инструкция: а) «Посмотри внимательно на эту карточку и найди среди всех нарисованных предметов два одинаковых. Покажи эти предметы и объясни, в чем их схожесть. Приступай к работе». б) «Посмотри, на этом рисунке изображены предметы. Каждому из них можно найти пару. Соедини линиями каждую полученную пару (два одинаковых предмета) и объясни, в чем их схожесть. Приступай к выполнению задания».

### **«Выкладывание палочек»**

Цель: развитие произвольного внимания, мелкой моторики пальцев.

Оборудование: счетные палочки (куски толстой изоляционной проволоки, трубочки для коктейлей и т.д.), образец узора.

Описание. Ребенку предлагают по образцу выложить узор или силуэт из палочек :

- а) 1-й уровень сложности - узоры в одну строчку (карточки);
- б) 2-й уровень сложности - простые силуэты, состоящие от 6 до 12 палочек ;
- в) 3-й уровень сложности - более сложные силуэты, состоящие от 6 до 13 палочек;
- г) 4-й уровень сложности - сложные с большим количеством деталей, состоящие от 10 до 14 палочек

Инструкция: «Посмотри, что изображено на этом рисунке (узор, домик и т.д.)?

Возьми палочки и выложи из них точно такой же узор (домик...). При выкладывании будь внимателен. Приступай к работе».

### **«Найди отличия»**

Цель: развитие произвольного внимания, переключение и распределение внимания.

Оборудование: карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

Описание. Ребенку предлагаются: а)серия картинок по две картинки на каждой

карточке; в каждой картинке надо найти пять отличий; б) карточка с изображением двух картинок отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены две картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями.

Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

### **«Выкладывание узора из мозаики»**

Цель: развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, формирование умения работать по образцу.

Оборудование: мозаика, образец.

Описание: ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.

Инструкция: «Посмотри, на этом рисунке изображена цифра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (букву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе».

### **«Нанизывание бусинок»**

Цель: развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики пальцев.

Оборудование: образец для нанизывания бус; бусинки, соответствующие образцу, или одинаково нарезанные кусочки цветной изоляции толстой проволоки; для усложнения задания - крупный бисер. Описание. Ребенку предлагают по образцу нанизывать бусы.

Инструкция: «Посмотри на эти нарисованные бусы. Ты хочешь сам собрать бусы? Я дам тебе бусинки и проволоку, на которую нужно нанизывать друг за другом бусинки точно так, как они выглядят на рисунке».

Примечание. Работа с крупным бисером часто вызывает у детей затруднения. Возможно использование крупного бисера только в случае хорошо развитой моторики руки и как усложняющий элемент игры.

### **«Найди дорожку»**

Цель: Развитие произвольного внимания.

Оборудование: бланк с изображением простого лабиринта, карандаш.

Описание. Ребенок должен пройти извилистую линию лабиринта, проводя по ней пальцем либо обратным концом карандаша.

Инструкция: «Посмотри на этот рисунок, на нем изображен лабиринт.

Необходимо помочь Зайке пройти по этому лабиринту и добраться к морковке.

### **«Найди двух одинаковых животных»**

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: рисунок с изображением животных (мышек, петухов, жирафов, слонов)

Описание. Ребенку предлагают отыскать на рисунке двух одинаковых животных.

Инструкция: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки (петухи, жирафы, слоны). Необходимо найти среди всех мышек одинаковых».

### **«Воспроизведение геометрических фигур»**

Цель: развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

Оборудование: карандаш, чистый лист бумаги, соответствующий размеру образца (13x10 см).

Описание. Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив их так, как было на образце».

### **«Кто внимательнее?»**

Цель: развитие объема внимания, наблюдательности.

Оборудование: картинки с изображением разного количества звезд.

Описание. Ребенку предлагают на несколько секунд рассмотреть картинку с нарисованными звездами и ответить (не считая), где самое большее, меньшее количество предметов.

Инструкция: «Посмотри внимательно на картинки. Здесь нарисованы звезды. На какой картинке расположено самое меньшее (большее) количество предметов? Объясни свой выбор. Начинай играть».

### **«Что слышно»**

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма. Описание.

Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука. Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный. Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засаею его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1-2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков.

Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные

звуки в порядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков». Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком. Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки. Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.

## **Игры на развитие памяти**

### **Игра «Сложи узор».**

Составьте дорожку или узор из фигур (начинайте с трех-четырех элементов, когда ребенок освоится с такими заданиями, увеличьте количество). Попросите его посмотреть на дорожку (узор), потом отвернуться. Измените расположение одной фигуры (потом двух-трех). Попросите ребенка восстановить первоначальное расположение фигур на дорожках (узорах).

Усложненный вариант: уберите дорожку (узор) с поля. Предложите восстановить самостоятельно. Можно ещё раз убрать узор и предложить ребенку восстановить его с закрытыми глазами на ощупь.

### **«Чего не стало»**

Для ребят дошкольного возраста существует игра «Чего не стало? » («Чего не хватает»). На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек). Ответные действия детей могут быть разными. В зависимости от готовности, ребенок может найти игрушку на другом столе, в комнате, на более удаленном расстоянии, выбрать табличку с названием игрушки и т. д. Эта игра имеет и другой вариант. Ребенку надо запомнить место расположения игрушки среди других, а после того, как взрослый за ширмой нарушит этот порядок, вернуть ее на прежнее место. Возможна и обратная версия – игра «Кто к нам пришел? », когда взрослый не убирает, а добавляет предмет или несколько предметов за ширмой.

### **«Узнай предмет»**

Упражнением для тренировки тактильной памяти может стать игра «Узнай предмет». Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что ребенку требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание.

### **Игра «Опиши предмет»**

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его

рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.

2. выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал)

### **Игра «Запомни картинки»**

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

1.вариант.Для этой игры надо заранее заготовить 10- 12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. Играющие рассматривают картинки, убираются и все называют те картинки, которые запомнили. Можно назвать по очереди по одной картинке выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другим

2.вариант.Описание игры. На карточки наклеены по 5 картинок с изображениями овощей - и овощи и расположение их различны. Карточек столько же, сколько играющих. Каждому ребенку выдается по одной карточке и предлагается рассмотреть ее в течение 10 секунд.

Педагог подходит к ребенку и указывает на перевернутую картинку:

«Что здесь?». Тот называет овощ. За правильный ответ получает фишку.

После двукратного проигрывания дети меняются местами и берут другие карточки.

### **«Игра в слова»**

Цель: развитие слуховой памяти

Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, снегурочка.

Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.

Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.

### **Игра «Пары картинок».**

Цель: развитие смысловой памяти

Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки назвал те которые убраны.

### **Игра «Подбери пару к картинке»**

Описание игры. На двух столах, расположенных неподалеку друг от друга, разложены 24 картинки, по 12 на каждом. На первом столе картинки с изображением глобуса, гнездышка с птенцами, очков, младенца, корабля, мальчика, плиты, лопаты, мышек, свеклы, плаща, корзинки. На втором : школьной доски, птички, дедушки, якоря, самоката, калош, чайника, пилы, кошки, помидоров, грибов, мамы с бутылочкой в руках (картинки взяты из лото). Дети выбирают себе любые две картинки с первого стола, а на втором - подбирают к каждой из них пару и обосновывают свой выбор. Например: к картинке со школьной доской подбирается глобус, так как это школьные принадлежности. Когда ко всем картинкам будут подобраны пары, они выкладываются в два ряда, одна под другой. Затем нижний ряд убирается, а детям по оставшимся на столе картинкам предлагается вспомнить, какие были с ними в паре.

### **Задание «Выложи картинки в том порядке, как ты только что видел»**

(Картинки из лото с изображением овощей и фруктов по 6-7 штук для

каждого ребенка.)

Описание. На столах перед каждым ребенком карточка с четырьмя клетками. Размер карточки 20x20 см, размер клетки 10 x 10 см. Такая же карточка большего размера нарисована маркером на магнитной доске. Педагог в присутствии детей к каждой из 4 клеток прикрепляет любую картинку с овощами или фруктами (такие же есть у детей). Чтобы картинки прилипали к доске, к ним сзади приклеены магнитики.

В течение 10 секунд дети рассматривают картинки. Затем картинки убираются, а ребята на своих карточках по памяти выкладывают картинки, аналогичные тем, что были на доске.

Если нет магнитной доски, можно играть следующим образом: у детей по два экземпляра карточек. Один экземпляр - с уже приклеенными в клетках картинками. Карточки второго экземпляра с четырьмя клетками - пустые. Дается время для рассматривания. Затем ребенок закрывает листом бумаги карточку с картинками и по памяти выкладывает такие же картинки на рядом лежащей пустой карточке. У всей подгруппы картинки разные и приклеены на карточки в разных вариантах.

Выполнив задание, дети меняются местами.

### **Задание «Выложи цифры так, как только что видел на доске»**

Описание. На столах перед каждым ребенком лежит квадратный лист бумаги, разделенный на четыре клетки (размер листа 20x20 см, размер клетки 10x10 см) и поднос с четырьмя карточками, на которых нарисованы цифры.

На магнитной доске заранее начерчен маркером такой же квадрат с четырьмя клетками, только большего размера.

На глазах у детей взрослый выкладывает три цифры в трех клетках.

Дается время для запоминания - 5-6 секунд. Затем карточки с цифрами убираются, и дети по памяти выкладывают у себя те же цифры на своих листах - как запомнили.

Примечание: размер демонстрационных карточек 15x10 см, сзади приклеены магнитики. Можно вместо цифр использовать буквы или любые картинки. Количество карточек с цифрами (буквами) увеличивается по мере освоения детьми игры.

### **Игра «Поезд»**

Описание. В игре участвует не более 5-6 детей. Выбирается «паровозик», остальные дети - «вагончики». «Вагончики» встают друг за другом. «Ребенок-паровозик» смотрит внимательно на «вагончики» и старается их запомнить. Потом он отворачивается, а ведущий (взрослый) спрашивает: «Кто стоит на втором, третьем, четвертом месте?» «Паровозик» отвечает. Затем сам становится «вагончиком», Выбирается другой «паровозик». Выигрывает тот, кто правильно расставит свои «вагончики».

### **Игра «Запомни свое место»**

Описание. В комнате каждый ребенок запоминает свое место. Например, у одного это место - мягкий модуль, у другого - стул, у третьего - пуфик и т. д. Затем включается музыка, и дети свободно двигаются под нее. Когда музыка останавливается и звучит команда «Место!», ребята бегут к своим местам. Далее игра усложняется: во время движения детей педагог переставляет модули, стульчики, пуфики на другие места.

**Упражнение «Посмотри внимательно на карточку и запомни»,** какие предметы и в какой последовательности на ней расположены»

Описание. У каждого из детей имеется карточка размером 25x10 см, на которой в ряд наклеены или нарисованы различные картинки - у всех разные.

Например, на одной карточке нарисованы или наклеены пять разных овощей, на второй - пять разных фруктов, на третьей - пять разных геометрических форм, на четвертой - пять предметов одежды, на пятой - пять предметов мебели, на

шестой - пять предметов посуды и т.д. Сколько участников игры, столько и карточек. У каждого из играющих есть еще и конвертики с точно такими же картинками, как те, что нарисованы или наклеены на карточках.

Детям предлагается внимательно посмотреть на свою карточку в течение 10 секунд. Затем карточки переворачиваются изображением вниз. Ребята достают из конвертиков картинки и выкладывают их по памяти в той же последовательности, как было на большой карточке. Выполнив свое задание, дети меняются карточками.

Примечание: задание можно усложнить, если увеличить число предметов на карточке.

Таким образом, описанный комплекс дидактических игр направлен на развитие свойств памяти и может быть использован в образовательном процессе дошкольного образовательного учреждения.

### **Упражнение на развитие объёма слуховой памяти «Каскад слов»**

1.огонь

2. дом, молоко

3.конь,гриб, игла и т.д. ( до 6-7 слов)

## **Игры на воображение**

Эти игры способствуют постепенному усвоению принципа условности и замещения одних предметов другими, развитию воображения. В таких играх дети смогут научиться одушевлять самые разные предметы. Для этих игр можно использовать практически любые предметы, они не занимают длительного времени. Для организации игр можно использовать практически любой момент из жизни ребенка.

### **«Закорючки»**

Лучше играть вместе с ребенком. Нарисовать друг для друга произвольные закорючки, а потом поменяться листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

### **«Несуществующее животное»**

Если существование рыбы- молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

### **«Оживление предметов»**

Необходимо предложить ребенку представить себя и изобразить новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

### **«Дорисуй картинку»**

Ребенку предлагается незаконченное изображение предмета, и его просят назвать этот предмет. Если ребенку не удастся сразу опознать предмет, ему оказывается помощь в виде загадок и наводящих вопросов. После того как дети узнали предмет и представили себе его образ, они дорисовывают и раскрашивают картинки.

Предъявляемые детям незаконченные картинки могут быть выполнены по-разному: точечное изображение, схема предмета, его частичное изображение.

На картинках может быть любой знакомый детям объект. Предметные изображения можно объединять в смысловые группы (например, «овощи», «одежда», «цветы» и т.д.) и использовать это упражнение при изучении соответствующей группы.

"Закрой глаза и представь" - чертим в воздухе (солнышко) и т.д.

### **Игра «Перевертыши»**

Игра проводится по подгруппам в 4-6 человек.

Дидактическая задача. Учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Материал. Карандаши. Наборы карточек по 8-16 штук, одинаковые для каждого ребенка. В каждом наборе должны быть 4 одинаковые карточки. Возможные варианты картинок на карточках. Рисунок. Например, если набор состоит из 8 карточек, то в него входят 4 карточки с одним изображением и 4-с другим. Каждое изображение расположено таким образом, чтобы осталось свободное

место для дорисовывания картинки.

Ход игры. Воспитатель раздает карандаши и наборы карточек, предлагает поиграть в игру "Перевертыши". Объясняет ее правила. На карточках изображены фигурки. Каждую из них можно превратить в любую картинку. Для этого к каждой фигурке можно пририсовать все, что угодно, но так, чтобы получилась картинка. Затем надо взять еще одну карточку с такой же фигуркой, положить ее вверх ногами или боком и превратить фигурку в другую картинку. Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки.

Если детям трудно сразу приступить к выполнению задания, педагог дает образец (для показа лучше брать фигурку, которой нет на карточках у детей). Например, воспитатель может показать детям, как прямоугольник превратить в вагон поезда, в дом, в конверт с письмом, в портфель. Придав прямоугольнику вертикальное положение, воспитатель показывает, как его можно превратить в окно, в высотный дом, в ствол большого дерева и т.п. Когда дети выполняют задание, закончат дорисовывание карточек с одинаковыми фигурками педагог предлагает взять карточки с другой фигуркой и т.д. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки.

### **Упражнение «Кому что нужно?»**

Упражнение можно проводить по подгруппам в 5-7 человек и со всей группой. Дидактическая задача. Научить создавать в воображении образы предметов и ситуаций на основе восприятия схематических изображений отдельных предметов.

Материал. Несколько больших картин со схематически изображенной ситуацией. Под каждой ситуацией - несколько схематически изображенных предметов. Например:

1. Мальчик, сидящий за столом. Под этим изображением нарисованы круг, прямоугольник, палочка, человечек.

2. Двое детей. Под этим изображением нарисованы круг, палочка, животное, человечек.
3. Девочка в лесу. Внизу-схематическое изображение домиков, животного, гриба.
4. Мальчик в доме. Внизу-схематическое изображение животного, человека, машины, книги.
5. Девочка во дворе. Внизу-схематическое изображение машины, человечка, шарика.

Ход игры. Воспитатель показывает детям одну картину и говорит: "Перед вами неоконченная картина. Надо придумать и рассказать, кто здесь нарисован, что делает. Для этого надо использовать какой-нибудь предмет из нарисованных внизу".

Дети по очереди выбирают одно из маленьких схематических изображений под картиной, придумывают, что это такое и составляют рассказ. Например, если ребенок выбирает в первой картине изображение круга, то он может рассказать, что мальчик сидит за столом, перед ним тарелка и т.д. Можно придумать иначе: перед мальчиком стоит чашка, и он пьет чай и т.п.

Педагог ориентирует детей на создание разных историй по одному и тому же схематическому изображению под картиной.

После проведения упражнения можно отметить наиболее оригинальные и последовательные истории

Упражнение можно проводить многократно, меняя картины или схематическое изображение под ними.

На одном занятии следует разобрать одну картинку с одним набором схематических изображений.

### **Игра «Разные постройки»**

Игра проводится по подгруппам в 5-6 человек.

Дидактическая задача. Научить детей варьировать в воображении образы предметов.

Материал: Каждому ребенку дается по три одинаковых комплекта, состоящих из 4-5 деталей строителя (например, в один комплект могут входить два кубика, брусочек, две треугольные призмы). Важно, чтобы у одного и того же ребенка комплекты повторялись полностью.

Ход игры. Дети рассаживаются за столбиками. Каждому ребенку воспитатель дает по три одинаковых комплекта деталей и говорит, что сейчас они будут сооружать разные постройки. Каждый ребенок может сделать три разные постройки. Дети начинают строить. Если они затрудняются при выполнении задания, воспитатель дает образец различных построек из одних и тех же деталей, например, из брусочка и двух кубиков сооружает дом, кукольный диван, машинку, ворота и т.д.

После того, как все выполняют задание, взрослый вместе с детьми рассматривает постройки и отмечает те, где наиболее интересно использованы детали.

Игру можно повторить, предложив для построек другие комплекты деталей.

## **Игры на мышление**

### **Игра «Что из чего сделано»**

Цель. Закрепление знаний детей о различных материалах и изделиях изготовленных из них. Развивать логическое мышление.

Краткое описание:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой карточки. Предлагаем ребенку из 40 карточек подобрать к ней 4 подходящих и присоединит так, чтобы они логически дополняли центральную карточку.

Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно.

Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной -кто быстрее справится с заданием.

### **«Бывает - не бывает»**

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

### **«Угадай по описанию»**

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним

выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

### **«Четвёртый -лишний»**

Игра имеет для детей развивающее значение. Она способствует развитию познавательных процессов, доступна для использования игры в семейном воспитании; тренирует наглядно-образное мышление и словесно-логическое мышление, помогает расширить активный словарь. Дети закрепляют умение группировать и классифицировать предметы, используя игровые упражнения

### **Игра « Логические связи»**

Цель. Формировать основы логического мышления, путём подбора к ключевому слову различных слов, связанных с ним логическими связями.

Обогащать словарный запас.

Взрослый говорит ребёнку любое ключевое слово. Ребёнок подбирает к нему самые разнообразные слова, которые логически с ним могут быть связаны.

### **«Что будет-если»**

Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?" и так далее. Затем меняйтесь ролями

### **«Отвечай быстро»**

Задача: Упражнять детей в классификации, сравнении, обобщении; закреплять знания о птицах, насекомых, рыбах, животных; упражнять в согласовании числительных и прилагательных с существительными. Развивать ориентировку в пространстве.

**Игровой материал**

1. Таблица 1, разделенная на 9 клеток. В каждой клетке — изображение птицы или животного: в первом ряду — воробей, голубь, дятел; во втором — оса, лиса, стрекоза; в третьем — волк, бабочка, снегирь.

2. Таблица 2 с 9 клетками. В первом ряду — корова, лось, чайка; во втором — кошка, тигр, курица; в третьем — собака, лиса, гусь.

3. Таблица 3 с 9 клетками. В первом ряду — лев, жираф, бегемот; во втором — белый медведь, северный олень, тюлень; в третьем — волк, лось, бобр.

4. Таблица 4 с 9 клетками. В первом ряду — щука, пингвин, морж; во втором — дельфин, карась, окунь; в третьем — пеликан, кит, сом.

5. Картинка с изображениями животных: теленок, щенок, поросенок, ягненок, котенок, козленок, медвежонок.

Ход игры: Воспитатель вывешивает перед детьми таблицу 1, предлагает сначала рассмотреть ее, а затем быстро отвечать на вопросы, которые он будет задавать. За правильный ответ играющий получает фишку.

Вопросы к таблице 1: 1. Как можно назвать всех, кто нарисован в первом ряду?

2. Сколько всего птиц в таблице? (Четыре.) Назовите их. (Воробей, голубь, дятел, снегирь.) 3. Кого больше, зверей или насекомых? (Больше насекомых, а не зверей.) 4. На сколько групп можно разделить всех, кто нарисован в таблице? (На три.) 5. Посмотрите на рисунки в третьем столбик. (Не путать столбик с рядом) Что общего у всех, кто там нарисован? (Все летают.) 6. Сравните животных первого и второго столбика. Что вы заметили общего? (В каждом столбике изображены птица, зверь, насекомое.)

Вопросы к таблице 2: 1. Сравните животных первого и второго столбиков. На какие две группы их можно разделить? (Дикие и домашние животные.) 2. Какие еще животные в первом и втором столбиках похожи друг на друга? (Кошка — тигр, лиса — собака.) 3. Как можно назвать всех, кто изображен в третьем столбике? (Птицы.) 4. Каких птиц больше — домашних или диких? (Домашних.) 5. Сравните животных второго и третьего рядов. Что вы заметили общего? (В каждом ряду по одному домашнему, одному дикому животному и

по одной домашней птице.) 6. Посмотрите на всех, кто нарисован в таблице, и скажите, каких животных больше, домашних или диких? (Поровну.)

Вопросы к таблице 3: 1. Какие животные проводят много времени в воде? (Бегемот, тюлень, бобр.) 2. Что общего между животными первого ряда? (Это животные жарких стран.) 3. Что общего между животными второго ряда? (Это животные Севера.) 4. Что общего между животными третьего ряда? (Эти животные живут в наших лесах.) 5. Что общего у животных третьего столбика? (Живут в воде большую часть времени.) 6. Какие животные питаются рыбой? (Белый медведь, тюлень.)

Вопросы и задания к таблице 4: 1. Назовите рыб. 2. Назовите птиц. 3. Кого больше — птиц или рыб? 4. Назовите всех морских животных. Какое самое крупное? 5. Какое животное обитает в холодном Северном море? 6. Сравните животных первого и второго столбиков. Что вы заметили общего? (По одной рыбе, одной птице, одному морскому животному.) 7. Что общего у всех животных? (Все они живут в воде.) Вопросы по картинке: 1. Как называются эти животные? 2. Кто в этой группе лишний и почему?

### **«Предмет-действие»**

Детям раздаются картинки или (показываются) с изображёнными на них предметами, задача детей объяснить для чего этот предмет, что им делают, для чего? (топор-рубить, пила -пилить и т.д.)

### **« Что объединяет»**

Воспитатель называет детям слова, или раздаёт картинки. Задача детей объяснить какой признак объединяет эти предметы( что общего) и объяснить почему.

Ёж, ёлка, кактус, иголка? -колючие

Мороженое, снежинка, снеговик, сосулька- холодные

Самолёт, мяч, бабочка, стрела-летят

Малыш , гриб, дерево, цыплёнок-растут и т.д.

### **Упражнение на словесно-логическое мышление «Сравнение предметов» пары слов.**

1. муха-бабочка
2. дом -избушка
3. стол-стул
4. книга тетрадь
5. вода -молоко
6. топор-молоток
7. город-деревня

### **«Чередование»**

Детям предлагается - изготовить бусы. Таким же образом можно предложить нарисовать разноцветный забор, или же выложить его на столе из разноцветных палочек и т.д.

### **«Загадки»**

Полезное упражнение отгадывание загадок.( не знакомые детям) знакомые не несут в себе умственной нагрузки.

Что поднять с земли легко,

Но трудно кинуть далеко?(**Пух**)

В названии какой конфеты чувствуется холод? (**Леденец**)

Два соболя хвостами друг к другу лежат ( **брови**)

НЕ на полу, не на потолке, а смотрят в дом, и на улицу( **окна**)

Свернётся - с кошку, развернётся в дорожку ( **верёвка**)

Человек хочет, чтобы он включился. Но когда он включается, человек злится и старается сразу его выключить (**Будильник**)

Палец второй – указчик старательный

Не зря называют его ...(УКАЗАТЕЛЬНЫЙ)

«**Каких предметов боится воздушный шарик?**»- а какие не страшны? ( ёж , кактус, иголка, яблоко, мяч, подушка)

Стол, стул , конь, диван- чем схожи?

### «Скажи наоборот»

Воспитатель называет ребёнку слово, задача ребёнка сказать противоположное данному значению.

холодный-горячий

близко-далеко

высокий -низкий и т.д.

### «Логические задачи»

Разложи фигурки так, чтобы ни один ряд не был похож на другой (расположение фигур разное)

Вырезать и посадить цветы в клумбу (чтобы ни один ряд не повторялся)

### «Неоднозначные ответы»

Заранее обдумайте вопросы на которые возможны неоднозначные ответы.

Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены.

Такого ли ответа вы от него ожидали?

Маленькие примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень....» ;

«Ночью на улице очень...»;

«У людей есть руки, для того чтобы ...».;

«Я заболел потому, что ...»

«Что на свете колючее?»

Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колючего? Иглы у ели и ёжика, швейные иголки и булавки, шипы роз и шиповника, папин

подбородок....

Назовите несколько колючих объектов, возможно малыш добавит к ним другие. Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавки. А когда гуляете в парке или в лесу найдите колючие растения, покажите ребенку шипы. Для чего они нужны растению? Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории "колючих вещей".

Можно поиграть и с другими свойствами. "Что на свете холодное?", "Что на свете круглое?", "Что на свете липкое?". Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, "колючих вещей" все новые и новые объекты.

### **Игры на восприятие**

**Восприятие формы: «Узнай предмет на ощупь»**

Для проведения игры необходимо положить в плотный мешочек разные мелкие предметы: пуговицы, катушку, наперсток, шарик, кубик, конфету, карандаш и др. Задание ребенку: определить на ощупь, что это за предметы.

**Восприятие цвета: «Подбери пару по цвету»**

Необходимо найти пару предметов одного цвета. В процессе игры нужно составить пять логических пар из десяти различных предметов.

**Восприятие времени:** Игра основана на вопросах и ответах. Позволяет научить воспринимать такие характеристики времени как время суток, время года, течение времени (быстро, долго, часто, редко, давно, недавно, вчера, сегодня, завтра)

Вопросы ребенку:

-Какое сейчас время суток? Как ты догадался?

-Какое сейчас время года? Почему ты так думаешь?

-Что бывает чаще, день или неделя?

-Что растет быстрее цветок, дерево или человек?

Восприятие **пространства**: «**Найди игрушку**» Взрослый ставит игрушку в определенное место, ребенок определяет местоположение данной игрушки ( в комнате, на столе, справа/слева от...,ниже/выше... и т. д

Восприятие **величины**: Попросить ребенка расставить игрушки по величине, собрать большие и маленькие игрушки отдельно друг от друга. Сравнить карандаши по длине. Нарисовать дорожки разной длины.